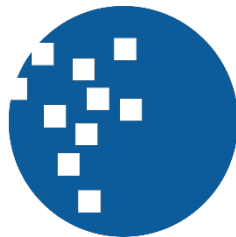


**PERANCANGAN *SOUND EFFECT* SUARA NGENGAT
SEBAGAI PELENGKAP *LEITMOTIF* KARAKTER
AGITA DALAM FILM *A SHINY DAY***



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi Penciptaan

Gregory Jason

0000048167

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

**PERANCANGAN *SOUND EFFECT* SUARA NGENGAT
SEBAGAI PELENGKAP *LEITMOTIF* KARAKTER
AGITA DALAM FILM *A SHINY DAY***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Gregory Jason

0000048167

UMMN

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Gregory Jason

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048167

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

PERANCANGAN *SOUND EFFECT* SUARA NGENGAT SEBAGAI PELENGKAP *LEITMOTIF* KARAKTER AGITA DALAM FILM *A SHINY DAY*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Mei 2024

UMM



(Gregory Jason)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN *SOUND EFFECT* SUARA NGENGAT
SEBAGAI PELENGKAP *LEITMOTIF* KARAKTER
AGITA DALAM FILM *A SHINY DAY*

Oleh
Nama : Gregory Jason
NIM : 00000048167
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Mei 2024
Pukul 16.00 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Digitally signed by
Dila Febriyana
Rahmi
Date: 2024.05.20
09:25:46 +07'00'

Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm.
083143

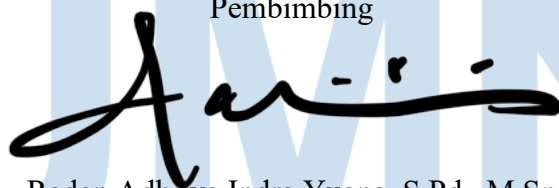
Penguji



Digitally signed
by Jason Obadiah
Date: 2024.05.15
12:41:13 +07'00'

Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc.
0316018501

Pembimbing



Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn
0301027504

Ketua Program Studi Film



Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2024.05.21
16:49:50 +07'00'

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gregory Jason

Nomor Induk Mahasiswa : 00000048167

Program Studi : Film

Jenjang : S1

Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN *SOUND EFFECT* SUARA NGENGAT
SEBAGAI PELENGKAP *LEITMOTIF* KARAKTER
AGITA DALAM FILM *A SHINY DAY***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 8 Mei 2024

UNIVERSITA 
MULTIMEDIA (Gregory Jason)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: “Perancangan *Sound Effect* Suara Ngengat sebagai Pelengkap *Leitmotif* Karakter Agita dalam Film *A Shiny Day*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Raden Adhitya Indra Yuana, S.Pd., M.Sn., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Jason Obadiah, S.Sn., M.Des.Sc., sebagai Penguji sidang Skripsi Penciptaan yang telah meluangkan waktu untuk membaca, menyidang, memberikan revisi dan arahan untuk terselesainya tesis ini hingga penulis dinyatakan lulus.
6. Dila Febriyana Rahmi, S.Ds., M.Comm., sebagai Ketua sidang Skripsi Penciptaan yang telah melaksanakan tugas untuk memimpin, mengawasi kelancaran sidang, dan memberikan masukan terkait tesis ini hingga selesai dan penulis dinyatakan lulus.
7. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

8. Regina Olivia, selaku pasangan yang telah memberikan dukungan secara moral dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
9. Seluruh tim produksi film “A Shiny Day” yang telah membantu untuk melakukan proses produksi film pendek acuan tesis ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 23 April 2024



(Gregory Jason)



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *SOUND EFFECT* SUARA NGENGAT

SEBAGAI PELENGKAP *LEITMOTIF* KARAKTER

AGITA DALAM FILM *A SHINY DAY*

(Gregory Jason)

ABSTRAK

Sound design merupakan salah satu cara penyampaian pesan kepada penonton oleh *filmmaker*. Dari beberapa bagian dari komponen *sound design*, penelitian ini lebih mendalami *sound effect* terkhususnya tentang perancangan *sound effect* yang melekat pada karakter tertentu. Hal tersebut dicapai dengan perancangan *sound effect* sebagai *leitmotif* karakter. *Leitmotif* dapat dikatakan sebagai aransemen musik singkat yang melekat pada ideologi, karakter, maupun tempat. Sesuai dengan film fiksi yang dikaji penulis yaitu “A Shiny Day”, penulis ingin merancangan *sound effect* sebagai *leitmotif* untuk salah satu karakter dalam film yaitu Agita. Suara ngengat dipilih karena merupakan simbol utama dari film yaitu kultus ngengat yang diikuti oleh Agita. Beberapa teori yang digunakan meliputi teori mengenai *sound design*, *sound effect*, suara ngengat, *humming*, *leitmotif*, karakter, dan efek nada minor. Dari hasil penelitian, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa *sound effect* suara ngengat dapat menjadi bagian dari *leitmotif* setelah proses *editing* seperti *layering*, *mixing*, dan penggunaan *pads* Soundiron “Sick 7 – Edge of Nothing” sebagai aransemen musik.

Kata kunci: karakter, *leitmotif*, *pads*, *sound effect*

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**DESIGNING MOTH SOUND EFFECT TO COMPLEMENT
LEITMOTIF FOR THE CHARACTER AGITA
IN A SHINY DAY FILM**

(Gregory Jason)

ABSTRACT

Sound design is one of the ways to deliver the message from the filmmaker to the audience. From many aspect of sound design, this article will discuss furthermore about sound effect and how to design it to attached to a character. The idea can be accomplished by designing sound effect for leitmotif. In general, leitmotif can be defined as a short music sheet that attached to ideology, character, or even places. Following the film “A Shiny Day” reviewed in this article. This article will deeply discuss about the design of moth sound effect as leitmotif for the character Agita. Moth sound specifically chosen because it is the main symbol of the film, the moth cult that Agita joined. Some of the theories mentioned below is sound design, sound effect, moth sound, humming, leitmotif, and character. This experiment concluded that moth sound effect cannot stand alone as leitmotif, but it needs editing process. By doing layering, mixing, and combine it with Soundiron “Sick 7 – Edge of Nothing” pads, it makes a short musical arrangement to build leitmotif for Agita.

Keywords: character, leitmotif, pads, sound effect

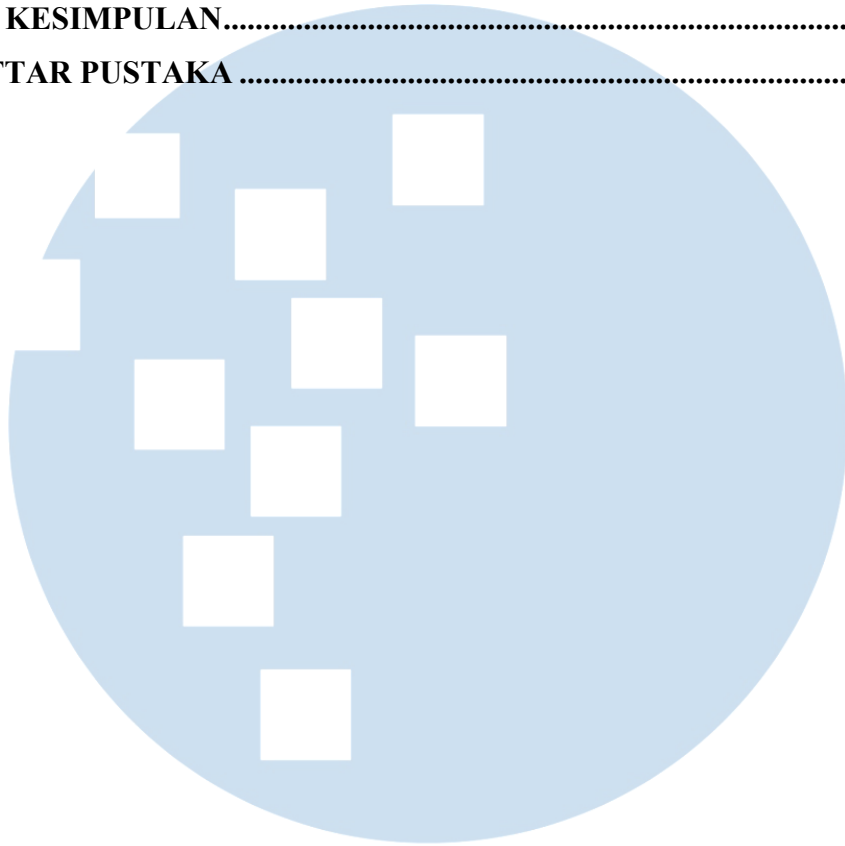
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	4
2.1 SOUND DESIGN	4
2.2 SOUND EFFECT.....	4
2.2.1 HUMMING.....	5
2.2.2 SUARA NGENGAT.....	5
2.3 LEITMOTIF.....	5
2.4 KARAKTER.....	6
2.5 EFEK NADA MINOR.....	6
3. METODE PENCIPTAAN.....	8
Deskripsi Karya	8
Konsep Karya	8
Tahapan Kerja.....	9
4. ANALISIS.....	11
4.1 HASIL KARYA.....	11

4.2 ANALISIS KARYA	15
5. KESIMPULAN.....	22
DAFTAR PUSTAKA	23

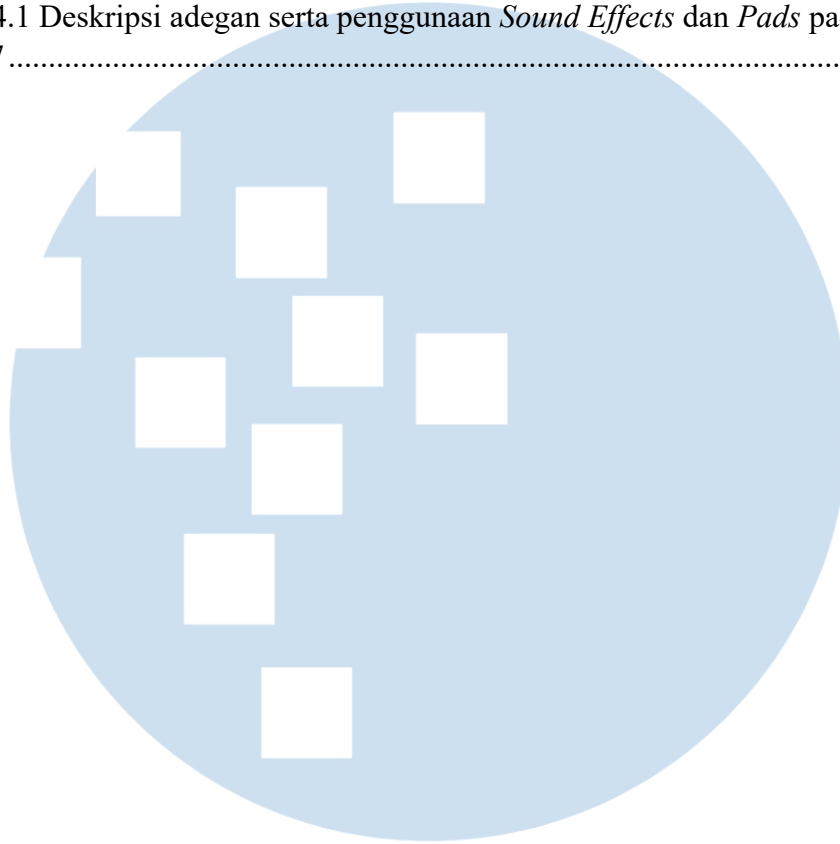


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Deskripsi adegan serta penggunaan <i>Sound Effects</i> dan <i>Pads</i> pada adegan 5 dan 7	12
--	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 DAW Avid Pro Tools.....	11
Gambar 4.2 <i>Timeline sound effect</i> dan <i>ambience</i>	15
Gambar 4.3 Rekaman <i>pads</i> “Sick 7 – Edge of Nothing” di Logic Pro X.....	16
Gambar 4.4 <i>Fade out</i> dan penurunan volume suara ngengat dan <i>pads</i>	17
Gambar 4.5 Proses <i>panning</i> suara ngengat dengan <i>write automation</i> di Pro Tools	18
Gambar 4.6 Konsep <i>panning</i> suara ngengat <i>scene 3 shot 5</i>	18
Gambar 4.7 Konsep <i>panning</i> suara ngengat <i>scene 5 shot 6</i>	19
Gambar 4.8 Konsep <i>panning</i> suara ngengat dan <i>pads</i> pada <i>scene 7 shot 3</i>	19
Gambar 4.9 Konsep <i>panning</i> suara ngengat dan <i>pads</i> pada <i>scene 7 shot 4</i>	20
Gambar 4.10 Konsep <i>panning</i> suara ngengat dan <i>pads</i> pada <i>scene 7 shot 5</i>	20
Gambar 4.11 Penggunaan efek <i>reverb</i> pada <i>sound effect</i> suara ngengat dan <i>pads</i>	21

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.	25
LAMPIRAN KS 2: FORMULIR PERJANJIAN.....	26
LAMPIRAN FORM BIMBINGAN SKRIPSI	27
LAMPIRAN HASIL TURNITIN	29



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA